

QUEST FOR QUINTANA ROO™

Aidez SAM YUCATAN a parcourir les dizaines de salles qui constituent le labyrinthe du Dieu MAYA QUINTANA ROO. Dans les entrailles de la pyramide, des serpents endormis depuis deux mille ans se jettent sur vous. La momie défunte depuis des siècles s'anime et vous jette sa malédiction. Heureusement, les issues de secours ne manquent pas. Mais une fois la porte franchie, vous retombez dans le cauchemard...

OBJECTIF DU JEU :

SAM explore le Temple à la recherche des clefs permettant d'ouvrir la porte du coffre où, dans le passé, la civilisation Maya avait caché ses richesses.

A l'extérieur du Temple :

Après avoir chargé le programme en poussant le bouton RESET, choisissez un niveau de jeu à l'aide du clavier. Le Temple apparaît vu de l'extérieur. Il faut en gravir les degrés jusqu'à un palier en évitant les serpents. Le pulseur de droite fait s'accroupir SAM quand il est prêt d'une porte ; le pulseur de gauche le fait entrer dans le Temple.

Le Toboggan :

Toutes les pièces du Temple communiquent entre elles par des toboggans vertigineux. Placez-vous devant une porte et appuyez sur le pulseur de droite.

A l'intérieur du Temple :

Dans chaque chambre, SAM doit affronter des dangers à l'aide de ses armes que vous sélectionnez à l'aide du clavier.

Touche 1 : SAM dégage son revolver, avec le pulseur de gauche il ouvre le feu.

Touche 2 : SAM prend un flacon d'acide. En appuyant sur le pulseur de gauche SAM lance l'horrible liquide.

Touche 3 : SAM prend son burin et l'utilise en appuyant sur le pulseur.

Touche 4 : SAM utilise son compteur Geiger. Une faible teneur radioactive indique qu'il n'y a rien dans la pièce. Une teneur moyenne signifie que l'une des pièces contigües recèle un trésor. Une forte radioactivité, indique que SAM est dans une pièce contenant un trésor.

Touche 5 : SAM lâche l'objet qu'il a en main.

Touche 6 : SAM ramasse une carte gravée dans la pierre quand il se trouve dessus.

Toutes les armes ou actions restantes sont comptabilisées en bas à droite de l'écran.

Le pulseur de droite permet à SAM de ramasser un objet seulement s'il a les mains vides.

ENNEMIS

Serpents
Araignées
Momies

MOYEN DE LE DETRUIRE

Coup de feu
Coupe de feu
Acide

Dans les coffres, SAM peut trouver :

- Des cartes servant à ouvrir les coffres.
- Des trésors rapportant des points.
- De l'acide venant compléter le réserve de SAM.

Quand SAM est piqué par un serpent ou une araignée, il n'a qu'une minute pour trouver l'herbe magique qui le soignera. Le décompte du temps restant est indiqué en bas à gauche de l'écran.

L'air des chambres est pratiquement irrespirable, c'est pourquoi, SAM n'a qu'une minute et demie pour explorer chaque série de pièces.

Pour ouvrir un coffre à carte, SAM doit ramasser une carte de pierre et la placer dans le logement du coffre. Vous devez placer SAM juste sous le trou à carte et appuyer sur le pulseur de gauche. Si le coffre accepte votre carte, le trou disparaît et le coffre s'ouvre. Dans le cas contraire, votre carte disparaît et ira se replacer quelque part dans le Temple.

Ouverture des coffres :

Il y a deux moyens d'ouvrir la porte d'un coffre :

- On peut utiliser le burin. Quand SAM frappe la pierre secrète avec son burin, la porte s'ouvre. Pour cela, il doit être le plus près possible du mur.
- L'acide a également le même effet.

SCORES :

- Ennemi tué.....	100 points
- Coffre ouvert.....	100 points
- Ramasser un trésor.....	1 000 points
- Placer une carte.....	1 000 points
- Ouvrir une porte.....	5 000 points
de coffre	

Pour 20 trésors collectés, vous gagnez un SAM supplémentaire.